# LE DIEU DANS LA VALLEE

*Par Olivier Saraja*

*Ce scénario met en scène la rencontre entre un culte dégénéré et les éclaireurs d'une compagnie mercenaire effectuant des manoeuvres dans la Sweiss hostile hantée par les hordes mutantes. L'absence d'intervention granbretonne ou de reliques technologiques font que ce huis-clos devient très facilement adaptable à tout autre univers issu des romans de Michael Moorcock. Le Maître de Jeu peut également glisser divers éléments annexes afin de renforcer l'isolement des personnages-joueurs, sans contrarier le cours du scénario. Enfin, l'exploration de la vallée peut être rendue plus riche par l'ajout de ruines, cultures, et phénomènes étranges variés.*

## Introduction

Si les aventuriers incarnés par les joueurs sont débutants, vous n'aurez aucun problème à introduire cette aventure. S'ils sont plus expérimentés, il faudra trouver une raison pour qu'ils rallient, au moins provisoirement, une compagnie mercenaire sweisser. Voici quelques suggestions :

- Désireux de se faire oublier par les autorités de la ville où ils se remettaient de leurs précédentes péripéties, les aventuriers trouvent refuge auprès d'un sergent recruteur sweisser. La solde est bonne, le boulot dans leurs cordes. Pourquoi pas ?
- Incognito, le Général Dremblin engage les aventuriers afin qu'ils surveillent le Capitaine Tenetek, qu'il soupçonne parfois d'employer sa 3ème unité à des fins personnelles. Leur incorporation dans cette unité ne pose bien sûr aucun problème.
- Les personnages sont à la poursuite d'un comploteur, espion, assassin (au choix), dont ils ne disposent pas une description précise (l'homme est borgne et possède un fort accent étranger. C'est tout !). La piste de l'individu se perd au beau milieu d'une unité de mercenaires qu'il semble avoir intégré pour quitter le pays anonymement. Si les personnages espèrent encore le rattraper, ils devront faire de même et espérer le reconnaître à la première occasion. Malheureusement, les unités de mercenaires sont composées d'étrangers divers aux accents à couper au couteau, et les borgnes sont quelques uns...

La Compagnie des Marches de Zurch, dans laquelle les aventuriers ont été enrôlés, n'est pas une armée qui brille par sa force de frappe. Dirigée par le Général Dremblin, sa spécialité réside plutôt dans son entraînement à manoeuvrer avec précision dans des terrains très accidentés tout en préservant les avantages tactiques qui lui permettent de transcender toute infériorité numérique, et d'utiliser au mieux les archers, frondeurs, arbalétriers et les quelques lanciers qu'elle compte.

Très vite, les aventuriers sont incorporés à la 3ème unité de fantassins. Dirigée par le Capitaine roumain Tenetek, ses 200 hommes doivent se diriger vers la frontière otrichienne à un rythme soutenu. Le Graf Karl VI, qui siège à Wien, désire faire cesser les activités de certaines bandes de pillards un peu trop organisées sévissant sur la frontière avec la Sweiss (ou engager l'unité dans une lutte contre le Ténébreux Empire selon la période qui sert de toile de fond à votre campagne personnelle) et la 3ème unité doit répondre à ces problèmes.

Les aventuriers ont été choisis pour former l'avant garde de la troupe lors de sa traversée de la Sweiss. Plusieurs accrochages ont déjà eu lieu avec des bandes mutantes anthropophages, mais une unité de la taille de celle de Tenetek n'a que peu à craindre de telles escarmouches, aussi n'y a-t-il eu que quelques pertes négligeables dans les rangs des mercenaires. L'avant garde a été divisée en plusieurs groupes de taille inégale, chargés chacun de devancer l'armée et de déjouer les éventuelles embuscades. La mobilité étant essentielle, tous les éclaireurs sont montés sur des chevaux rapides et légers. Bien sûr, les aventuriers font partie de l'un de ces groupes d'hommes.

## La Traversée de la Sweiss

Après avoir traversé les paysages bucoliques et vallonnés du centre de la Sweiss pour pénétrer en terrain accidenté et désolé, la progression vers l'Otriche de la 3ème unité devient de plus en plus aléatoire, des bandes grandissantes de mutants suivant de près la Compagnie. Peu rassuré, le Capitaine Tenetek ordonne aux hommes d'accélérer l'allure, obligeant les éclaireurs à partir reconnaître la route au galop.

Après deux journées de marche forcée, les mutants sont toujours sur les talons des mercenaires, et la taille de leur horde a pris des proportions inquiétantes, semblant doubler de manière surnaturelle tous les matins. Chaque nuit de repos apporte son cortège de clameurs, et des percussions rythmiques indiquent clairement les intentions des mutants, aussi le coeur des hardis mercenaires se remplit-il d'appréhension. S'ils peuvent espérer l'emporter face à ces barbares sanguinaires, ce serait indéniablement au prix de nombreuses vies, le rapport de force étant en faveur des mutants.

Bien sûr, le Capitaine Tenetek cherche à éviter

l'engagement, le Graf Karl VI comptant trop sur l'aide de cette unité. C'est donc avec anxiété et de fréquents coups d'oeil en direction de la poussière soulevée par la horde, à quelques heures de marche à peine derrière eux, que la 3ème unité se remet en marche chaque matin.

Bientôt, des petites bandes armées de mutants, alertées par les nuages de poussière, les clameurs de la horde, et l'expectative d'un bon combat, se portent à la rencontre de l'avant-garde, dans l'espoir de la disloquer et de la ralentir suffisamment pour que la horde rejoigne l'unité et l'anéantisse... A une reprise au moins, le combat est inévitable pour les aventuriers et une poignée d'autres éclaireurs. Le rapport de force est de deux contre un en faveur des mutants. Bonne chance...

## Un Mutant Sweisser Type

**FOR** 13 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 09 **POU** 11 **DEX** 10 **APP** 05 **PdV** 14 **MD** +1D4

**Armure :** 1D6+1, assemblage composite de cuir, de bois, et de métal

**Armes :** Gourdin de Voleur* 45%, dégâts 1D8+MD PdS 10 ; Bagarre 65%, dégâts 1D3+MD ; Lutte 60%, dégâts spéciaux ; Pierre Lancée 80%, dégâts 1D2+1/2MD, Portée 20 m, 2 Att/rd

** Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture*

**Compétences :** Esquive 45%, Grogner de Façon Menaçante 70%, Langue Commune 45%, Sweisser 18%

**Points de Mutation :** aucun. Descendant dégénéré des hommes

**Description :** Peau tavelée, dents mal implantées, regard torve, haleine putride, ongles cassés, corps crasseux, gris-gris et trophées macabres, vêtements composés d'un assemblage hétéroclite de cuir, de plaques de métal et de fourrures non tannées, tares et malformations aléatoires, mais sans conséquence pour les caractéristiques ou les facultés

Les journées suivantes, dans ses tentatives désespérées de semer les hordes mutantes, le Capitaine Tenetek quitte la route prévue, qui offre trop de sites tactiquement favorables à ses poursuivants, et s'engage promptement à l'intérieur d'un défilé découvert la veille par ses éclaireurs (vous pouvez créditer les aventuriers de cette découverte si vous le désirez). Le profond corridor naturel conduit dans une vallée efflanquée où l'unité pourrait manoeuvrer avec un avantage stratégique indéniable. En cas d'affrontement, il serait alors en mesure d'infliger à l'ennemi un maximum de dégâts tout en ne subissant que des pertes raisonnables.

## Le monolithe dans la vallée

La vallée semble avoir été creusée dans les montagnes omniprésentes par un cours d'eau large et paresseux aujourd'hui asséché. Son ancien lit constitue une route naturelle suffisamment large pour permettre à la 3ème unité de se déplacer avec aisance, et un petit plateau semble prêt à accueillir leur bivouac pour la nuit prochaine. A une centaine de mètres du défilé, un monolithe noir se dresse au milieu du lit asséché, émergeant d'un macabre empilement de squelettes vaguement humanoïdes. Les côtés des monolithes sont recouverts d'arabesques et de symboles étranges, n'évoquant aucun langage connu même auprès des érudits. C'est après une course harassante que l'unité débouche juste avant la tombée de la nuit dans cette vallée repérée par les éclaireurs. Une fois le monolithe dépassé par les mercenaires, les clameurs des mutants gagnent en amplitude et se transforment en cris de frustration et de rage. Mais chose remarquable, aucun d'eux n'ose dépasser le monolithe, et peu à peu, la horde mutante reflue dans le défilé et s'installe à son autre bout. Bientôt, les bruits de percussions se font à nouveau entendre, ainsi que des chants dans un idiome barbare.

## Les monolithes et les Damashis

Il existe deux monolithes, aussi noirs l'un que l'autre et décorés de macabres ossements vaguement humanoïdes. Ils sont chacun placés à une extrémité de la vallée, marquant ainsi le territoire d'une redoutable peuplade mutante, les Damashis. A l'origine, ils indiquaient les frontières d'une poche de radiation extrêmement virulente. Mais avec le temps, les radiations se sont atténuées (bien qu'elles soient encore à un niveau élevé) et seule une peuplade mutante a osé s'installer dans cette vallée considérée comme mortelle. Les Damashis sont craints par les autres mutants, parce qu'ils vivent dans des territoires qui sont ancestralement déclarés tabous. Seuls des ignorants oseraient pénétrer dans leur vallée, et si les mutants sont plus bêtes que la moyenne, ils se rappellent néanmoins confusément du danger signalé par les monolithes.

## Une nuit dans la vallée

Le symbolisme macabre du monolithe et de ses ossements, et la soudaine réticence des mutants pour pénétrer dans la vallée créent un malaise dans les rangs des mercenaires. Le Capitaine Tenetek est lui même perplexe, incapable de s'expliquer l'exacte cause de la timidité mutante. La 3ème unité installe son bivouac sur le plateau, et le Capitaine fait doubler la garde nocturne, personne ne semblant à l'aise dans cette vallée. Au petit matin, les mercenaires sont encore plus fébriles que la veille. Les hommes qui avaient été postés de garde prétendent avoir entr'aperçu de pâles halos lumineux se déplacer sur les parois du vallon, et parfois même des bruits rauques tout près d'eux. Pour compléter le désarroi général, quelques hommes manquent à l'appel (des déserteurs ayant désiré tenter seuls le passage de la vallée), et d'autres sont portés pâles, en raison de frissons et de malaises qui se sont emparés d'eux (premiers symptômes de l'irradiation).

## En avant les éclaireurs !

Au petit matin, le Capitaine Tenetek envoie un groupe d'éclaireurs reconnaître le terrain et déterminer s'il existe une autre sortie à cette vallée, les hordes mutantes occultant toujours le défilé d'arrivée. Les autres groupes patrouillent autour de l'unité et vérifient que les mutants n'ont pas repris courage et décidé de les suivre. Si les aventuriers ne se portent pas volontaires, ils sont désignés pour effectuer la reconnaissance de la

vallée. Il est prévu que la 3ème unité suive à un rythme de marche plus circonspect, ce qui laisse donc une demi-journée d'avance aux éclaireurs.

# Au Pays des Damashis

Ainsi que les aventuriers pourront le découvrir, la vallée qui aurait dû être fertile, grâce au limon abandonné par le cours d'eau asséché, ne présente qu'une végétation timide et malingre. Quelques arbustes, des broussailles et des pinèdes sont pratiquement les seuls représentants du règne végétal. Les oiseaux semblent avoir déserté le vallon, ainsi que les rongeurs et autres petits mammifères qui devaient normalement être présents. Quelques lézards se dorent néanmoins sur les roches dénudées de la vallée, fuyant à l'approche des humains. En vérité, une poche de radiation datant du Tragique Millénaire a élu résidence dans la vallée entière, et elle est la cause de la désertion de la vie. La VIR de la radioactivité est de 10 (moyenne). Voir HNE p 89 pour plus de détails.

## En quête d'un échappatoire

L'objectif des aventuriers est de trouver un chemin hors de cette vallée. Même si la horde mutante semble hors jeu, le Capitaine Tenetek soupçonne qu'un danger plus grand, suffisant pour effrayer des centaines de mutants, les guette patiemment. En vérité, le moyen le plus simple de quitter la vallée consiste à remonter le lit du cours d'eau, qui débouche sur un autre val traversé par la route initialement empruntée par le Capitaine Tenetek. Parvenir à cette extrémité ne devrait pas prendre plus de deux jours aux cavaliers, mais il se pourrait qu'ils décident de s'aventurer dans les montagnes à la recherche d'une passe. Dans ce cas-ci, vous pouvez toujours les laisser y errer, car il n'y en a pas. Néanmoins, les journées perdues devront être comptabilisées pour savoir combien de fois la CON des mercenaires (et des joueurs) devra être testée face à la VIR de la radioactivité.

## Les Damashis

Les Damashis forment une redoutable tribu barbare, portée sur le cannibalisme et sur les sacrifices rituels. Les autres mutants sweissers de cette région les craignent plus qu'ils ne les respectent, et la vue d'un seul Damashi suffit à faire fuir une douzaine de mutants. Les Damashis ont bien entendu muté pour survivre à leur environnement, et ils sont capables de résister aux radiations les plus extrêmes (retranchez toujours la CON d'un Damashi à la VIR d'une poche de radiation pour en connaître ses effets, puis suivez les règles habituelles présentées dans HNE). En contrepartie, leur peau se teinte d'une phosphorescence jaune pâle la nuit ou dans les profondes et obscures cavernes de la vallée. Il leur est néanmoins facile de dissimuler cette luminescence sous d'épais vêtements sombres. Les caractéristiques des Damashis sont du niveau humain standard, et seule la superstition des autres mutants les rend plus redoutables. Néanmoins, l'arme préférée des Damashis, un harpon abâtardi ressemblant à un aiguillon doté de crocs recourbés, est une arme véritablement vicieuse. Lorsqu'elle inflige une blessure grave, sa victime ajoute automatiquement +25 à son jet de Chance pour déterminer si elle endure des pertes de caractéristiques permanentes.

## Les réfugiés

Au crépuscule, les aventuriers en quête d'un refuge pour la nuit s'approcheront certainement d'une des grottes qui parsèment les flancs escarpés du vallon. Celui d'entre eux qui a le moins en POU devra tenter un jet en Ecouter. En cas de réussite, il percevra le vrombissement d'une flèche mal empennée. Il pourra alors se jeter à terre et éviter le projectile. Sinon, le tireur embusqué a une chance de le toucher égale à 55%, pour 1D6+1+1D4/2 points de dégâts. Les aventuriers viennent de tomber sur la cachette des survivants d'une caravane marchande, contraints de pénétrer dans cette vallée pour les mêmes raisons que la 3ème unité. Dans la pénombre, le caravanier de garde a pris les aventuriers pour des Damashis, mais dès qu'il sera évident que les intrus ne sont pas des mutants, il cessera les hostilités en s'excusant. Visiblement heureux de rencontrer des humains, il les invitera dans la grotte où ses compères sont cachés. Il y a un marchand et une dizaine de caravaniers survivants. Ils sont coincés dans la vallée depuis deux semaines déjà, et ont fui les bandes mutantes en leur abandonnant la totalité des marchandises. Malgré cela, la plupart d'entre eux n'ont pas réussi à s'enfuir et ont été impitoyablement massacrés, tandis que d'autres ont succombé à des dégénérescences aussi subites qu'inexplicables. D'abord heureux que les mutants ne les suivent pas dans cette vallée, ils ont déchanté lorsqu'ils se sont rendu compte que celle-ci était maudite et hantée par des lumières évanescentes. Malgré leurs précautions, quelques uns de leurs plantons de surveillance ont disparu mystérieusement, aussi ont-ils décidé de se cacher jusqu'à ce qu'une occasion de fuir cette vallée se présente. En attendant, ils s'évertuent à éviter les lumières spectrales qui hantent les ténèbres, et sont persuadés qu'ils vont tous périr ici. Ils n'ont jamais eu de contact direct avec les Damashis, mais soupçonnent leur existence, sans être en mesure de fournir des détails. Leur longue survie dans cette vallée tient elle même de l'exploit et de trésors d'ingéniosité ! L'arrivée des aventuriers est providentielle. Si les joueurs sont soucieux de leurs devoirs, ils escorteront certainement les caravaniers en guenilles jusqu'à leur unité, qui les prendra en charge, avant de repartir en reconnaissance.

## L'éboulement

La vallée est obstruée par des rochers qui ont roulé depuis les pentes du vallon. Un oeil attentif (jet en Chercher réussi) notera que l'éboulement a eu des victimes. En effet, une main momifiée dépasse d'un creux formé par deux rochers. Si le cadavre est désenseveli, il est facile de voir que la plupart des os ont été écrasés par l'éboulement. La nationalité, la race et le sexe du corps ne peuvent être déterminés avec certitude. Les lambeaux de vêtements sont crottés par la boue qui a accompagné l'éboulement. Ils constituaient une robe de lin teintée de noir, munie d'un capuchon de la même couleur. Des sangles de cuir permettaient d'ajuster le vêtement à la forme et à la taille de son porteur. Un autre jet réussi en Chercher révèle également une arme étrange, entre le harpon et la scie barbelée. Il s'agit bien sûr du cadavre d'un Damashi pris dans un glissement de

terrain à la suite de pluies torrentielles. Déblayer l'éboulement prendra plus d'une semaine à l'unité entière. Il serait certainement plus aisé de chercher à le contourner, mais trouver un chemin utilisable par une armée n'est pas chose aisée. L'aventurier au plus faible score de POU doit réussir un jet de Chance. En cas de succès, un passage peut être découvert en 1D4 jours de recherches. Sinon, 2D6 jours seront nécessaires pour aboutir à la découverte du passage. Il n'est pas improbable que la 3ème unité arrive sur le site de l'éboulement avant que les éclaireurs n'ait découvert le passage. Dans ce cas, ils y établissent le campement jusqu'à la fin des recherches.

### Des lumières dans la nuit

A un moment ou à un autre, les aventuriers sont eux mêmes témoins de lointaines apparitions lumineuses. Peut être pris au dépourvu la première fois, ils chercheront certainement à en découvrir l'origine lors d'une prochaine manifestation. Malheureusement pour eux, les Damashis sont au courant de leur présence dans la vallée, et extrêmement prudents (leur réputation a toujours fait fuir les autres mutants, mais une armée organisée et armurée constitue un danger plus imminent). A chaque fois que les aventuriers croiront approcher un Damashi, il se fondra simplement dans les ténèbres, ne leur laissant aucune chance de le rattraper. Des bandes nocturnes de Damashis harcèleront prochainement l'armée des mercenaires...

## Les Adorateurs de Cthag

Les aventuriers sont obligés, pour quitter la vallée, de passer sur le terrain de chasse d'une des plus fanatiques tribus de Damashis. Celle-ci a établi son village à flanc de montagne, dans le creux formé par deux importantes collines. Elle adore ancestralement une sorte de dieu lézard qui dort parfois le temps de plusieurs générations humaines, et lui trouve de quoi le gaver à chacun de ses réveils, ceci afin que son insatiable faim les épargne. Au fil des générations, les patriarches Damachis se sont transmis le secret de paroles mystiques qui permettent de contrôler l'esprit faible du dieu lézard (nécessite une compétence Hypnose d'au moins 30%). Enchaînémystiquement, Cthag (ainsi que les Damashis ont appelé leur Dieu) se repaît docilement des victuailles qu'on lui a préparé. Lorsqu'il est impossible de faire autrement, du bétail et de gros animaux sont offerts en holocauste. Mais ce sont traditionnellement des mutants des tribus ennemies qui sont livrés impuissants à Cthag, et lorsque l'occasion se présente, des captifs humains offerts en sacrifice. L'église de Cthag est actuellement troublée par des dissensions internes. Le patriarche et Grand Prêtre de Cthag, Mazal Hetk, est un illuminé fanatique qui refuse le contact entre les tribus Damashis, de peur que leur hérésie et leurs blasphèmes ne détournent son propre peuple de sa foi. Mais de plus jeunes prêtres, visant à court terme le pouvoir sur toutes les tribus de la vallée, ont entrepris de le discréditer et finalement de l'éliminer. Sous l'autorité d'un Grand Prêtre jeune et fort, les Damashis seraient unis et pourraient dominer les hordes mutantes de la Sweiss, et pourquoi pas, s'en prendre aux pays voisins. Moteg fait parti de ces prêtres aux dents longues. Grâce à son intelligence peu commune, il a mémorisé les paroles répétées par Mazal Hetk lors des cérémonies, et se les récite chaque soir avant de s'endormir. Il espère pouvoir prendre un jour le contrôle de Cthag, qui seul pourrait lui permettre d'unifier les Damashis et de réaliser ses ambitions. Et ce jour approche...

### Capturés par les Damashis

Alors qu'ils errent sur le territoire des adorateurs de Cthag, les aventuriers tombent dans une embuscade bien montée. Leur présence dans la vallée est connue depuis plusieurs jours déjà, et une vingtaine de chasseurs Damashis veulent les capturer. Appliquez normalement les règles sur les embuscades (page 104 de HNE) mais rappelez vous que les Damashis ont l'intention de les capturer vivants pour les sacrifier à leur dieu lézard.

### Un Damashi Type

**FOR** 13 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 13 **POU** 13 **DEX** 14 **APP** 10 **PdV** 14 **MD** +1D4

**Armure :** aucune

**Armes :** Harpon Barbelé (2M) 60%, dégâts 1D8+2+MD, PdS 16 ; Gourdin de Voleur* 55%, dégâts 1D8+MD

** Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture. Les Damashis utiliseront leurs gourdins pour assommer les aventuriers (voir HNE p.100).*

**Compétences :** Amorcer/Désamorcer un Piège 65%, Artisanat (au choix) 55%, Chercher 35%, Déplacement Silencieux 90%, Dialecte Damashi 65%, Esquive 55%, Langue Commune 26%, Orientation 55%, Pister 75%, Se Cacher 90%, Sweisser 52%

**Points de Mutation :** 3 (Immunité aux radiations, Peau lumineuse). Descendant dégénéré des hommes

**Description :** robe noire ajustée à l'aide de sangles de cuir, de ceintures et de bracelets, capuchon profond dissimulant un visage presque sans traits, peau légèrement luminescente dans le noir

L'issu de la rencontre ne devrait pas faire de doute. Les chasseurs s'abattront sur les aventuriers et feront pleuvoir un déluge de coups de matraques jusqu'à ce qu'ils s'évanouissent. Il n'y a que si les choses tournent vraiment mal qu'ils se serviront de leurs armes barbelées. Une fois capturés, les aventuriers seront privés de leurs armes, ficelés et transportés pendus par les chevilles et les poignets à des perches jusqu'au village de leurs agresseurs. Une fois arrivés, ils seront éveillés à grands renforts d'eau croupie. Un repas très copieux leur sera servi, sous la surveillance d'une douzaine de Damashis, sur une place ménagée entre plusieurs maisons de bois, de pierre et de torchis. Quelques curieux, surtout des adolescents, s'attarderont pour observer les étrangers, en échangeant des commentaires qui leur arrachent de temps à autre des gloussements. Si les aventuriers cherchent à lier connaissance ou à leur parler, les

Damashis ricaneront dans leur langue obscure avant de répondre, leur visage presque sans trait ne s'animant que très peu : " Mangez, mangez donc. Vous aurez bientôt besoin de vos forces. Hé, hé ! ". Malgré tous leurs efforts, les aventuriers ne pourront rien tirer de plus de leurs gardes, qui n'hésiteront pas à les bâillonner s'ils sont trop bavards. Une fois le repas terminé (et sans l'aide d'aucun couvert, bien sûr), leurs mains seront liées dans leur dos, et ils seront conduits en bordure du village, au bord d'un puits naturel. Sans trop les ménager, les Damashis les précipiteront dedans (dégâts 2D6, un jet de Sauter pouvant diminuer d'1D6 ce résultat) et ils s'en iront en ricanant.

## L'intervention de Moteg

Le soir même de leur incarcération, le silence de la nuit est rompu (jet en Ecouter) par le léger frôlement de sandales sur le sol rocheux au dessus de la tête des aventuriers. Une échelle de corde se déroule le long de la paroi dans un bruit sec provoqué par le contact des échelons de bois contre la pierre froide de la fosse. Se découpant sur le ciel étoilé, la silhouette furtive d'un homme, drapé dans l'uniforme tribal des Damashis, apparaît et entame sa descente dans le puits. Arrivé en bas, il découvre son visage et le capuchon révèle la face aux traits peu marqués et légèrement lumineuse caractéristique des Damashis. A l'extérieur de la fosse, d'autres formes s'activent silencieusement, retenant leur souffle alors qu'elles épient les environs. Dans un chuchotement, l'homme prend la parole : " Vous serez demain soir sacrifiés à Cthag, le Dieu des Damashis. Telle est la volonté de notre patriarche sénile. Voulez vous gagner votre liberté ? " Si, comme on peut l'attendre d'eux, la réponse des aventuriers est positive, Moteg poursuivra son discours. Sinon, il dégainera un long couteau et entreprendra de trancher au plus vite les gorges des aventuriers impuissants (afin qu'ils ne rapportent pas sa visite aux autres Damashis) avant de prendre la fuite dans la nuit avec ses acolytes. " A l'heure du sacrifice, vous serez conduits dans un lieu saint entouré de pierres sacrées, qui garde l'antre caverneux où repose notre Dieu Cthag. Lorsque Mazal Hetk, le prêtre, entonnera son hymne, Il viendra vous chercher et vous dévorera, en même temps que les autres victuailles que nous Lui aurons préparées. Celles-ci, disposées en rond entre les dolmens, cacheront des armes à votre attention. Je vais maintenant tailler vos liens de sorte que sur une simple traction, demain soir, ils cèdent. Mazal Hetk ne devra pas survivre à votre libération. Quant à moi, je contiendrai Cthag le temps que vous fuyiez. Si tout se déroule comme prévu, vous serez libres et vivants, et moi le nouveau chef des Damashis. " Après avoir réduit les entraves des aventuriers à quelques brins, Moteg quitte le puits et lâche ces dernières paroles : " Il est inutile de vous libérer maintenant. Si vous essayez de rompre notre pacte, quelques uns de mes amis qui surveillent de loin ce trou se feront un plaisir de vous cribler de flèches au moment de votre évasion. "

## La cérémonie

Le lendemain, après une journée passée à jeûner et à attendre avec anxiété le soir, Mazal Hetk apparaît au-dessus des aventuriers avec une escorte de quatre prêtres (vêtus de lin blanc) et d'une douzaine de guerriers armés. L'échelle de corde est à nouveau lancée et deux des guerriers vêtus de la traditionnelle robe noire des Damashis descendent pour les aider à quitter leur trou. Les membres ankylosés et raides, les aventuriers trouveront certainement l'ascension pénible, étant tractés et poussés par les guerriers aux atours sombres. Ils traverseront la place du village bondée mais où s'est néanmoins établi un silence religieux, seulement brisé par le chant des prêtres. Les fidèles Damashis regardent passer la procession avec crainte et respect alors que la troupe se dirige vers la colline, puis se glisse à sa suite. La marche ne dure pas plus de quinze minutes, et aboutit à un cercle de pierres dressées faisant face à une lugubre bouche caverneuse. Une puissante odeur en émerge parfois, telle des bouffées suffocantes portées par des courants d'airs. Ainsi que l'a annoncé Moteg, des jarres, des sacs et des bassines contiennent les autres mets destinés au Dieu : fruits, grains, nectars... mais même le regard perçant des aventuriers ne décèle pas dans tout cela la présence de la moindre arme. Dans la foule des dévots, les aventuriers reconnaissent Moteg, qui leur fait signe de patienter. Puis les prisonniers sont attirés au centre du cercle de pierre, et forcés à s'agenouiller face à la cave béante. Quatre guerriers Damashis les encadrent, plus par goût du décorum et par respect des traditions que par nécessité. Puis bientôt, Mazal Hetk se place entre eux et la caverne, et commence à psalmodier. Son chant, d'abord faible et lent, s'accélère progressivement tout en montant de plusieurs décibels. Vers la fin, au bout de longues minutes, la voix du patriarche s'élève tel le tonnerre, sans effort apparent de la part du Grand Prêtre. Puis un grondement répond à son chant. La terrible et chaude odeur reptilienne de Cthag prend soudain les aventuriers aux narines. Ils entendent également le crissement des écailles contre la roche, et perçoivent le pas lourd de la chose qui émerge peu à peu de la caverne. Sa tête énorme, saurienne, contemple avec curiosité la foule massée autour du cercle de pierre (à distance respectable), mais comme enchaînée par le chapelet des paroles du Grand Prêtre, elle s'en détourne pour reprendre sa progression vers Mazal Hetk et les sacrifiés. Alors que le corps reptilien est presque entièrement sorti de son antre, Moteg esquisse un discret signal destiné aux aventuriers : le moment est venu d'agir.

## La furie du Dieu

Briser leurs liens sera chose facile pour les aventuriers. Mais ils devront bousculer les gardes surpris, s'emparer de leurs armes ou courir jusqu'aux offrandes du Dieu et les renverser pour y trouver les armes promises par Moteg. Pour savoir quel type d'arme les aventuriers dénicheront, lancez pour chaque jarre, sac ou bassine 1D6 :

| D6 | Arme découverte |
|---|---|
| 1 | Epée courte |
| 2 | Hachette |
| 3 | Dague, Poignard |
| 4-5 | Gourdin de voleur |
| 6 | Rien ! |

Au moment de la révolte des aventuriers, Mazal Hetk, distrait par l'agitation dans son dos, s'emmêle dans ses paroles, bute sur les mots, et finalement pousse un cri

d'horreur : il a perdu son contrôle sur Cthag. Le Dieu des damashis ne trouve rien de mieux à faire qu'à le gober voracement. A peine mis en appétit, ce sera le tour des aventuriers s'ils restent devant lui, ou celui des guerriers damashis, ou encore de la foule des fidèles. Ceux-ci restent médusés et incrédules devant leur Dieu mangeant leur Grand Prêtre et les aventuriers se libérant pour trouver des armes dans les offrandes. La suite n'est que confusion, Cthag se jetant sans discrimination sur tout ce qui est comestible, vif de préférence. Ravi de faire bonne chair, le lézard géant et affamé roule sur lui même, écrasant sous sa masse ses fidèles terrorisés, broyant leurs os et faisant éclater leurs corps fragiles. Vautré dans un abominable carnage, Cthag contemple d'un regard amusé Moteg s'approcher de lui, dans une pose de tragédien. De sa gorge s'élève alors le même chant que Mazal Hetk avait entonné quelques minutes avant de périr. Mais le dieu lézard n'est pas endormi, et les paroles rituelles ne parviennent pas à trouver une emprise suffisante sur son minuscule cerveau. Et cet homme braillard semble soudain si appétissant... Les chances de survie des aventuriers dépendent de leur rapidité. Cthag s'amusera quelques instants avec le corps démembré de Moteg, mais il finira par se lancer à leur poursuite. S'ils sont trop loin et lui échappent, il descendra au village Damashi et terminera ses agapes, plus mû par la gourmandise que par une réelle faim.

**Cthag, Dieu des Damashi**

**FOR** 45 **CON** 20 **TAI** 53 **INT** 02 **POU** 07 **DEX** 06 **PdV** 27 **MD** +5D6

**Armure :** 1D6, corps squameux

**Armes :** Morsure 40%, dégâts 3D8 ; Ecraser 20% 1D6+MD

**Compétences :** Sentir les Sacrifices 80%

**Description :** 15 mètres de long, 8 tonnes de masse, quatre grosses pattes sauriennes, courte queue osseuse, gigantesque panse traînant sur le sol, regard amical et malicieux, corps squameux, gueule garnie de molaires, repoussante odeur reptilienne, mugissement aiguë et puissant

Quelques heures plus tard, les aventuriers s'apercevront qu'une poignée de chasseurs Damashis vindicatifs se sont lancés à leur poursuite, dans la ferme intention de leur faire payer leurs sacrilèges, le meurtre de leur patriarche et la destruction de leur tribu. A moins qu'ils ne rallient à temps les vestiges de la 3ème unité, ils auront à se battre contre eux (reprenez les caractéristiques du Damashi type). La course promet d'être passionnante...

## Une Armée en Déroute

L'absence des aventuriers a été marquée par des événements désastreux pour le Capitaine Tenetek. En effet, ses hommes harcelés par les Damashis invisibles ont subit de lourdes pertes, tout d'abord lors d'un éboulement dans une gorge provoquant la disparition de nombreux chariots de ravitaillement. Ensuite, à cause de la pénurie et du rationnement de l'eau potable, certains des mercenaires n'ont pas respecté les consignes et ont bu de l'eau à une source locale, manifestement empoisonnée. La moitié est agonisante, quelques uns s'en sortiront. Puis ce sont les radiations qui ont prélevé leur lot de victimes, celles-ci développant d'affreuses brûlures et déformations. Si aucun mercenaire n'en est pour l'instant mort, la plupart seront trop faibles pour persévérer dans le métier des armes. Enfin, pour compléter la déroute des guerriers, plusieurs raids de harcèlement nocturne menés par les Damashis ont prélevé un lourd tribut. Mais à partir du moment où les aventuriers rallieront l'armée, les malheurs se calmeront un peu. C'est donc sans un regard en arrière que les fragments de la 3ème unité quittera la vallée, passant avec un soulagement évident le deuxième monolithe qui annonce le col et le val libérateurs. Après une journée de relâche bien méritée, la cinquantaine de survivants de la 3ème unité reprendra la route vers l'Otriche. Sera-t-elle malgré tout en mesure d'aider le Graf Karl VI contre le péril qui menace son royaume ? Les mercenaires se mutineront-ils pour aller piller un riche bourg otrichien? La conclusion de cette aventure est désormais entre vos mains.